

BAB VI

PENUTUP

Penciptaan karya skenario Gausseulier episode *The True Hero* yang mengangkat pendidikan matematika sebagai objek penciptaannya telah melalui tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan standar penulisan skenario pada umumnya. Banyak pelajaran yang dipetik selama proses penulisan skenario Gausseulier ini maupun pada saat mengerjakan laporan pertanggungjawaban karya.

A. Kesimpulan

Melalui proses perwujudan skenario program cerita Gausseulier dapat diketahui bahwa skenario memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah film cerita, karena dari sanalah gagasan awal ditetapkan sebagai panduan produksi dan sumber inspirasi dari seluruh kerabat kerja.

Unsur yang diperlukan untuk menghidupkan sebuah cerita dapat diciptakan melalui konflik, ketegangan, rasa ingin tahu, dan kejutan, namun itu semua harus ditunjang dengan alur cerita, penokohan, serta semua elemen-elemen yang terkait dalam sebuah skenario.

Skenario Gausseulier ini menekankan pada pengemasan soal-soal matematika yang disajikan dalam bentuk berbeda. Perseteruan dua tokoh utama dalam film ini yaitu Gaussac dan Euler akan banyak melibatkan unsur-unsur matematika didalamnya. Oleh karena itu dituntut kreatifitas dalam memasukan soal-soal matematika kedalam cerita yang telah disiapkan.

Cerita yang dihadirkan dalam skenario program cerita animasi Gausseulier episode *The True Hero* telah sesuai dengan premis, bahwa pelajaran matematika dapat dibuat menyenangkan apabila dikemas dengan cara yang tepat. Sebagai contoh misalnya, gaya belajar yang melibatkan anak untuk ikut berfikir dalam memecahkan soal-soal matematika hasilnya akan lebih baik bila dibandingkan dengan gaya belajar monoton yang sampai saat ini masih banyak dilakukan. Peran

orang tua maupun pengajar sangatlah penting dalam proses merangsang minat anak dalam belajar matematika.

Secara teknis pada penciptaan skenario Gausseulier episode *The True Hero*, penggunaan struktur 3 babak ternyata dapat dikombinasikan dengan grafik cerita milik Hudson. Alur cerita dibuat linier agar memudahkan penonton menangkap isi cerita. Dalam skenario ini *Voice Over* juga banyak digunakan pada saat pemecahan soal matematika.

B. Saran

Membangun cerita dengan konsep memasukkan unsur pendidikan di dalamnya dapat memberi nilai tersendiri, dengan menggabungkan hal yang tidak disukai anak-anak pada umumnya (belajar) dengan hal-hal yang mereka sukai akan memberikan efek positif dimasa yang akan datang karena belajar memiliki sifat kumulatif.

Stasiun-stasiun televisi saat ini berlomba-lomba menayangkan program cerita untuk kalangan remaja, baik itu berupa animasi atau tidak, namun sayangnya masih sangat sedikit sekali yang memiliki unsur-unsur edukatif didalamnya. Seorang penulis skenario sebaiknya terus mencermati, mencari, dan membuka peluang tema-tema baru yang dapat dikembangkan. Merupakan tantangan tersendiri bagi seorang penulis skenario maupun produser dalam menampilkan program untuk kalangan remaja yang bersifat edukatif juga memiliki kualitas yang baik. Kreatifitas yang tinggi juga sangat diuji untuk dapat mengembangkan atau mengolah soal-soal matematika membosankan menjadi menarik serta cukup diminati oleh anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti; DKK.2008. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bruner, Jerome. 1967. *Toward a Theory of Instruction*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Chandra, Handi. 2000. Menggambar 3D dengan AutoCAD 2000. ElexMedia Computindo: Jakarta.
- DePorter, Bobbi; Reardon, Mark; dan Nourie, Sarah Singer (2000). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeanette. *Revolusi Cara Belajar (bagian I dan II)*. Bandung: Kaifa.
- Ergi, Lajos. 1996. *The Art Dramatic Writing*. New York.
- Field, Syd. 2005. *Screenplay The Foundations of Screenwriting*. NewYork, NY: Ban-tam Dell.
- Gerungan, W. A. 2004. Psikologi Sosial. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lutters, Elizabeth. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta. Grasindo: 2004
- Mayesty, Mary. 1990. *Creative Activities for Young Children 4th Ed : Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publisher Inc.
- Mooney, Claire., Briggs, Mary., Fletcher, Mike., Hansen, Alice., McCullouch, Judith. 2009. *Primary Mathematics: Teaching, Teory, and Practice*. Exeter: Learning Matters.
- Naratama. 2006. Menjadi Sutradara Televisi, Jakarta: Grasindo.
- Sayuti, S.A. 2002. Sastra dalam Perspektif Pembelajaran. Dalam Sarumpaet, R.K.T. (Ed.). Sastra Masuk Sekolah. Halaman: 34-48. Jakarta: Indonesiatera.

Schwartz, Sydney L. 2005. *Teaching Young Children Mathematics*. Westport. CT: Praeger.

Set, S dan Sita Sidharta (2003). *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Cetakan ke3. Jakarta: Grasindo

Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa depan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.

Supriadi. (2008). *Penggunaan Kartun Matematika dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Jurnal.

Van de Walle, John A. 2007. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah: Pengembangan Pengajaran* (Terjemahan oleh Suyono dari *Elementary and Middle School Mathematics*, Sixth edition). Jakarta: Erlangga.

